

# DETECTIVE

## UM JOGO DE INVESTIGAÇÃO ACIMA DE QUALQUER SUSPEITA

### MANUAL DE INSTRUÇÕES

Tudo começa na mansão de um rico industrial, Dr. Pessoa, a vítima do crime. Como um verdadeiro Sherlock, você está lá. Só que além de detetive, você também é um dos suspeitos! Para chegar cada vez mais perto da solução deste mistério, vá entrando com seu peão nos possíveis locais do crime e dando palpites sobre o culpado e a arma usada. Teria sido o Coronel Mostarda, na biblioteca, com um inocente castiçal? Se um adversário mostrar uma carta com um desses elementos, você seguiu uma pista falsa... Por isso, faça suas anotações para juntar provas contra o culpado. E atenção, porque os outros detetives e até o criminoso estão de olho em você. Depois de eliminar alguns palpites e ter certeza da solução do crime, faça sua acusação! Suspense... Emoção... Abra o envelope confidencial e veja as 3 cartas. Elas vão provar se sua acusação é falsa ou verdadeira. Se estiver certa, você ganhou! Mas se for falsa, você é eliminado do jogo! São muitas pistas para confundir-lo.

É só com o talento de um grande DETECTIVE, você vai saber quais são as certas. Tire suas deduções e descubra a cada partida, um novo e emocionante mistério.

**"DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E - AO MESMO TEMPO - VÁ JOGANDO COM A CRIANÇA".**

**CONTÉM: TABULEIRO, 6 PEÕES, 6 ARMAS, 21 CARTAS (6 DE SUSPEITOS, 6 DE ARMAS E 9 DE APOSENTOS), BLOCO DE FICHAS DE ANOTAÇÕES, ENVELOPE CONFIDENCIAL, DADO E MANUAL DE INSTRUÇÕES.**

**"ATENÇÃO: RETIRAR AS PEÇAS DA MOLDURA COM CUIDADO. SE NECESSÁRIO, UTILIZAR UMA TESOURA ESCOLAR SEM PONTAS"**

### PREPARE O JOGO

Separe as peças das molduras com cuidado.

1 • Os 6 peões coloridos representam os suspeitos do crime:

Srta. Rosa .....	vermelho
Dona Branca .....	branco
Cel. Mostarda .....	amarelo
Sr. Marinho .....	azul escuro
Dona Violeta .....	roxo
Prof. Brack .....	preto



Coloque os peões no tabuleiro, nos espaços com os nomes e as cores correspondentes. Mesmo que haja menos de 6 jogadores, coloque todos os peões pois qualquer um deles pode ser o culpado. Ai, cada jogador escolhe um peão.

A ordem de escolha pode ser sorteadada no dado.

2 • Coloque cada uma das armas (chave inglesa, revólver, punhal, corda, cano e castiçal) em 6 aposentos diferentes, à sua escolha, entre os 9 que representam a mansão da vítima.

Dê uma folha do bloco de fichas de anotações para cada jogador.

3 • Separe as 21 cartas em 3 grupos: o de aposentos, o de armas e o de suspeitos. Embaralhe separadamente cada grupo e, sem que ninguém veja - nem você - coloque a carta de cima de cada grupo dentro do envelope confidencial. Essas 3 cartas contêm a solução do crime: quem é o culpado, a arma usada e o aposento onde tudo aconteceu. Ai, coloque o envelope confidencial no centro do tabuleiro.

4 • Agora, pegue as cartas restantes dos grupos e embaralhe todas juntas. Distribua todas, uma carta por vez para cada jogador, no sentido horário. Um jogador não pode ver as cartas do outro.

ATENÇÃO: Conforme o número de jogadores, pode ser que alguns fiquem com uma carta a mais.

### A INVESTIGAÇÃO COMEÇA!

Aquele que tiver o peão da Srta. Rosa começa o jogo, seguido pelos jogadores à esquerda.

1 • Na sua vez, jogue o dado e ande com seu peão o mesmo número de espaços sorteados, em direção do aposento de sua escolha.

### COMO ANDAR COM SEU PEÃO:

• Você tem que sair com o peão no espaço bem na frente do quadro com o nome do suspeito.

• Na mesma jogada, você pode andar para a frente, para trás e para os lados, menos voltar para o espaço de onde você saiu. Se houver outro peão no caminho do seu, desvie usando os espaços das laterais. Dois peões não podem ocupar o mesmo espaço.

2 • Quando chegar ao aposento escolhido, você entra pela porta e ai, na mesma jogada, tem que dar um palpite.

LEMBRETE: você só pode entrar no aposento se não houver outro peão no espaço da porta. No entanto, dentro do aposento, pode haver mais de um peão.



## VOCÊ PODE DAR PALPITE À VONTADE!

- Agora, você vai falar quem você acha que é o culpado, qual a arma usada e o aposento, que tem que ser o mesmo onde você está.

Exemplo: Você está na cozinha.

Palpite: "Acho que foi o Coronel Mostarda, com a chave inglesa, na cozinha."

Ào mesmo tempo em que você dá o palpite, coloque o peão do suspeito e a arma no aposento. No caso, o peão do Coronel Mostarda e a chave inglesa, na cozinha.

- Ai, o jogador à sua esquerda vê se tem uma ou mais cartas do palpite. Se tiver, ele deve mostrar apenas uma delas, e somente para você, que deu o palpite. Se ele não tiver nenhuma das cartas, o primeiro jogador à esquerda que tiver uma das cartas a mostra para você.

Se algum jogador mostrar uma das 3 cartas do seu palpite, isto significa que ela não está no envelope confidencial e, portanto, não é uma das 3 respostas para a solução do crime.

**IMPORTANTE:** Sempre que você tiver uma carta que prove a falsidade de um palpite, você tem que mostrá-la, se for a sua vez. Se não mostrar, você atrapalha o jogo e é **DECLASSIFICADO!**

- O peão que foi colocado em um aposento por causa do palpite não volta para o lugar onde estava. E o jogador que está com esse peão pode, na sua vez, dar um palpite no mesmo aposento, sem precisar sair nem jogar o dado. Se ele não quiser, joga o dado e sai do aposento normalmente.

- Você não pode ficar no mesmo aposento por duas rodadas seguidas. Se no seu próximo palpite você quiser repetir o aposento, tem que sair em uma rodada e voltar na outra.

- Você também pode ir de um aposento a outro, sem jogar o dado, pelas **PASSAGENS SECRETAS**. Elas ficam nos aposentos nos cantos do tabuleiro. Assim, se em uma rodada você está na sala de música, na próxima você pode ir direto para a sala de estar.

### DICA8 SUPERSEGILOSAS:

- Você pode blefar e atrapalhar as investigações dos outros detetives, sugerindo cartas que estão com você mesmo.
- Se desconfiar que outro jogador está perto da solução do crime,

você pode afastá-lo do local do crime, dizendo no seu palpite que ele é o suspeito. Assim, o peão dele terá que ir para o aposento em que você está!

## REGISTRE SUAS DEDUÇÕES NAS FICHAS DE ANOTAÇÕES!

À medida que você for dando palpites, anote em sua ficha quais os suspeitos, as armas e os aposentos que não podem ser a solução do crime, conforme as cartas que vão sendo mostradas pelos outros jogadores.

Você também pode inventar marcações diferentes para outras informações que descobrir durante o jogo.

**LEMBRE-SE:** A ficha de anotações é o jeito mais fácil para você marcar suas pistas e suspeitas.

## NA HORA DE ACUSAR, VOCÊ NÃO PODE ERRAR!

- Quando tiver certeza de ter resolvido o crime, você pode fazer a acusação, na sua vez. Mas, atenção: cada jogador só pode fazer uma acusação!

- Para fazer a acusação, você pode estar em qualquer aposento. Não precisa ser o mesmo da acusação. Assim, você pode estar na biblioteca e dizer que o crime ocorreu no salão de jogos.

Você tem que falar que vai fazer a acusação e depois dizer o nome do suspeito, a arma e o aposento.

Exemplo: "Vou fazer a acusação: acho que foi o Prof. Black, com o castiçal, no escritório."

- Ai, você pega o envelope confidencial, tira as cartas com cuidado e, sem deixar ninguém ver, verifica se a sua acusação está certa. Se não estiver, coloque as cartas de volta no envelope confidencial e continue no jogo apenas para mostrar as cartas que tiver nos palpites dos outros jogadores. Agora você está fora do jogo: não pode mais movimentar seu peão, dar palpites ou fazer outra acusação!

## QUEM RESOLVE O MISTÉRIO, GANHA O JOGO!

Quem solucionar o crime, descobrindo o culpado, a arma usada e o aposento onde o crime foi cometido, conforme as cartas do envelope confidencial, é um verdadeiro Sherlock, o campeão do DETETIVE, e ganha o jogo!



Reg. U. S. Pat. Off.

FABRICADO POR: C.N.P.J. 43.916.618/0001-09  
SOB ENCOMENDA DE:  
MANUFATURA DE BRINQUEDOS ESTRELA S/A.  
C.N.P.J. 61.082.004/0005-84  
RUA ROUPEN TILKIAN, 375 - BLOCO A  
BAIRRO BARÃO ATALIBA NOGUEIRA  
CEP.: 13986-000 - ITAPIRA - SÃO PAULO  
INDÚSTRIA BRASILEIRA - MADE IN BRAZIL  
GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS.

Fabricado sob licença de © Hasbro, Inc. USA.  
Todos os direitos reservados.

SHOPPING  
MAQUINA  
DO TEMPO

